

N. 1 - DIC 89/GEN 90 - L. 8.000  
Sped. in abb. post. Gr. IV/70

# IL MEGLIO DI

# LOAD'N'RUN

RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM

by Elettronica 2000



RECENSIONI

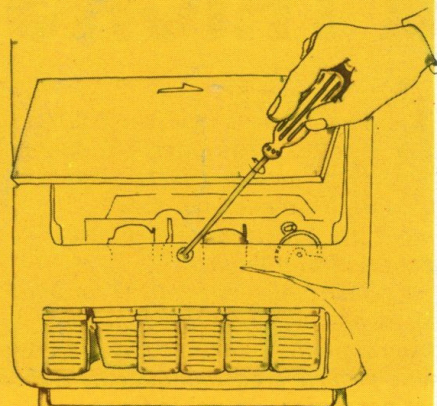
TIP & TRICKS

E UN SACCO  
DI PROGRAMMI

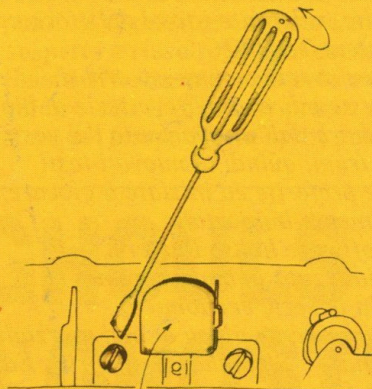
STRIDER, US GOLD



**LE NOSTRE CASSETTE  
SONO PERFETTE**



Se la cassetta non funzionasse al primo colpo, prova a regolare (vedi disegno!) la vite della testina di lettura del registratore fino ad ottenere un segnale perfetto nell'altoparlante!



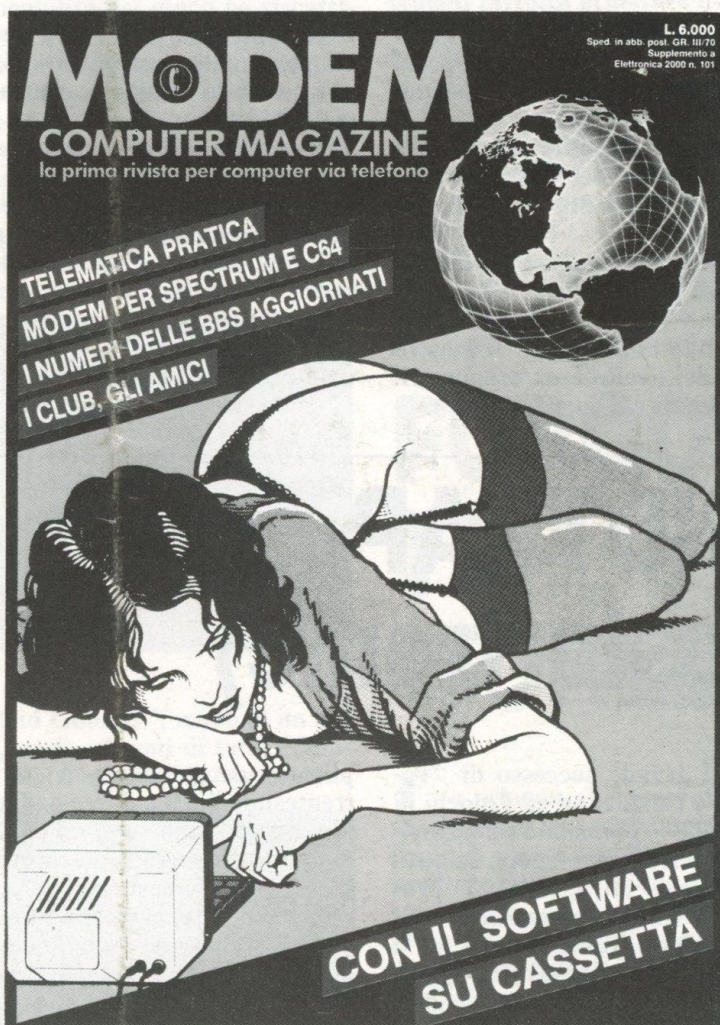
TESTINA DI  
LETTURA

- 1) **VOLUME.** Il volume del registratore deve essere sufficientemente alto, in modo da sentire chiaramente dal buzzer del computer il programma in fase di caricamento.
- 2) **TONO.** Se il registratore ha una sola manopola per la regolazione del tono, essa va spostata tutta verso gli alti (high). Se invece è possibile una equalizzazione, bisogna preferire le frequenze medio-alte.
- 3) **CANALI.** La cassetta è registrata in mono, cioè su entrambi i canali. In caso di difficoltà è opportuno provare a caricare un solo canale.
- 4) **AZIMUT.** Per la regolazione dell'azimut, occorre inserire una cassetta nel registratore, premere PLAY e regolare la vite della testina centrale fino ad ottenere dall'altoparlante il massimo segnale.

# MODEM COMMUNICATION

**QUEL CHE DEVI SAPERE  
SUL MONDO DELLA COMUNICAZIONE  
VIA COMPUTER**

**PRATICA DELLA TELEMATICA  
I NUMERI DELLE BANCHE DATI  
MODEM PER SPECTRUM E COMMODORE  
LE CONOSCENZE, I CLUB**



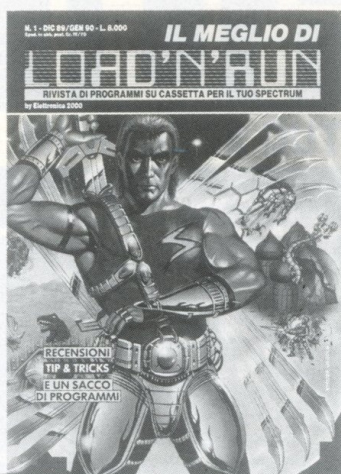
**CON ALCUNI PROGRAMMI SU CASSETTA  
DI PRONTO USO PER SINCLAIR E C64**

Un fascicolo e una cassetta da richiedere,  
con vaglia postale o assegno di lire 12mila  
in redazione, indirizzando ad Arcadia,  
C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano.

Ti spediremo le cose a casa senza alcuna altra spesa.



IL MEGLIO DI  
**LOAD'N'RUN**



N. 1 - DIC 89/GEN 90

**Direttore**  
Mario Magrone

**Redattore Capo**  
Sira Rocchi

**Direzione Tecnica**  
Nadia Marini

**Stampa**  
Garzanti Editore S.p.A.  
Cernusco S/N (MI)

**Distribuzione**  
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Fotocomposizione: Compostudio Est. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

**I**n questo fascicolo ben due cassette zeppe di programmi per il nostro glorioso Spectrum. I giochi (o le utility) sono quanto di più buono abbiamo potuto reperire tra il materiale già pubblicato: speriamo di avervi offerto, appunto, il meglio.

Per caricare i programmi digitare LOAD " ". Regolare perfettamente il registratore!

Proponiamo pure in queste pagine alcune recensioni di giochi molto recenti, disponibili nei migliori negozi (in caso di difficoltà si può provare (02-33000036) a chiederli per corrispondenza dalla Newel), e alcune tips che ci auguriamo interessanti. I lettori specialisti di tips sono invitati ad inviarle in redazione (Load'n'Run, C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano). Le pubblicheremo in un prossimo fascicolo citando ovviamente il nome dell'autore!

Visto il calendario, approfittiamo per augurare a tutti felice Natale e buon anno nuovo. Mille e mille auguri con il meglio di Load'n'Run.

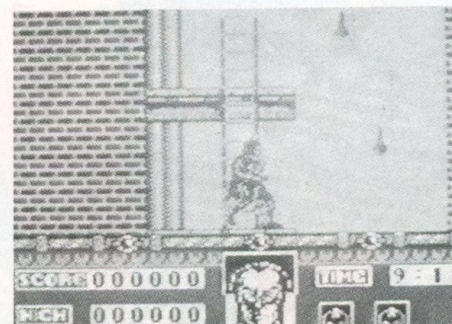
La Redazione



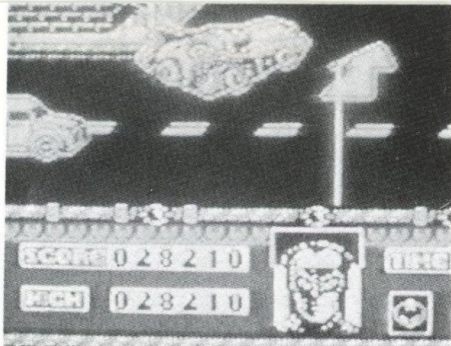
# BATMAN (Ocean)

**E**ra inevitabile che dal più grande successo cinematografico dell'anno venisse tempestivamente tratto un video gioco; ed infatti, a brevissima di-

stanza dall'apparizione dell'uomo-pistrello sugli schermi dei cinema di tutto il mondo, ecco giungere la familiare silhouette di "BatMan" anche sui monitor di tutti i più diffusi computer, Spectrum incluso.





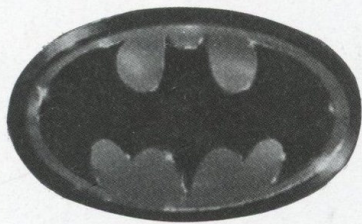


Già pochi mesi fa un altro videogioco ispirato a Batman aveva riscosso un buon successo; mentre quello, però, derivava direttamente dalla celebre serie di fumetti, questa nuova avventura è liberamente tratta dalla sceneggiatura del film, divenuto popolarissimo anche grazie all'interpretazione di



Jack Nicholson ed alla colonna sonora di Prince.

Le principali sequenze del gioco si richiamano ad altrettante scene del



film: lo scontro con il Jolly nella fabbrica di prodotti chimici, l'inseguimento con la Bat-Mobile per le strade di Gotham City, il duello finale sui tet-



ti della cattedrale.

I programmatori della Ocean non hanno deluso le aspettative: grafica ed animazione, soprattutto dello sprite di Batman, sono di ottimo livello, ed il programma rispetta fedelmente lo spirito del personaggio, risultando avvincente e giocabilissimo.

# OPERATION THUNDERBOLT (Ocean)

Il più grosso hit della scorsa stagione è stato "Operation Wolf", la conversione del gioco arcade della Taito nel quale il giocatore doveva sterminare un intero esercito con il solo aiuto di un fucile mitragliatore.

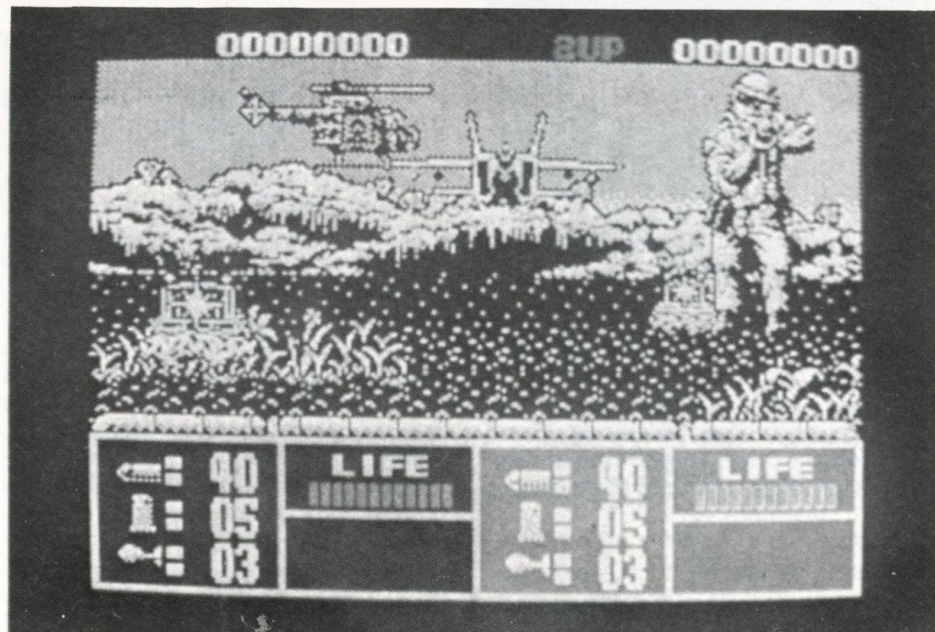
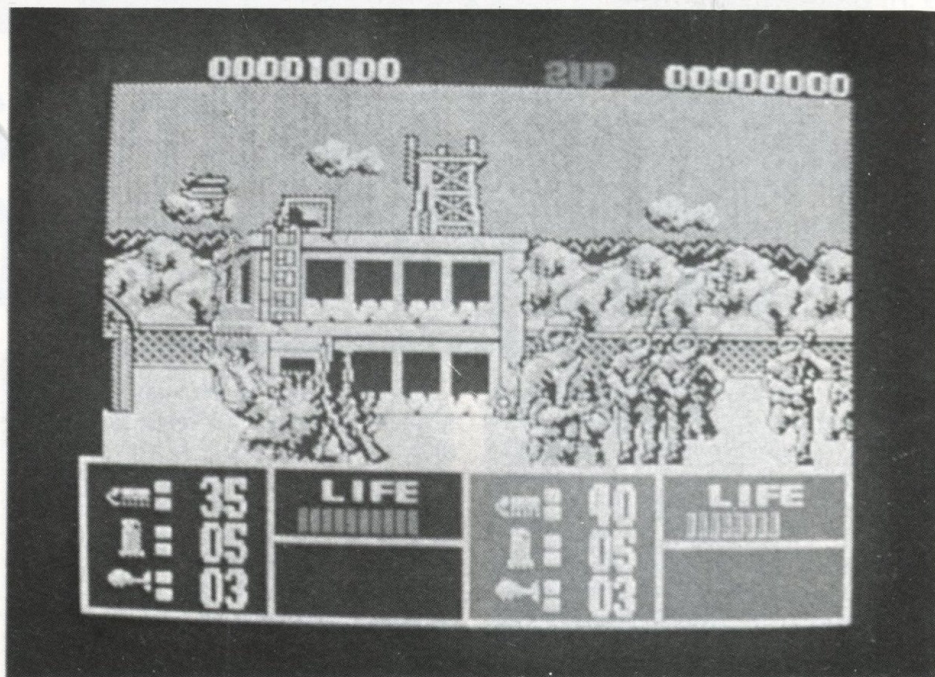
La Ocean ha saggiamente deciso di dare un seguito a quel programma, mantenendo intatte le caratteristiche che ne avevano decretato il successo ed aggiungendo altri inediti meccanismi di gioco. Ecco perciò finalmente sugli schermi di tutti gli Spectrum

"Operation Thunderbolt".

Se nel primo episodio lo schermo raffigurava una veduta soggettiva del giocatore, che scrollava orizzontalmente, nella quale l'unica tattica da adottare era mirare e fare fuoco, ora sono state aggiunte nuove sequenze in cui la prospettiva cambia, ed il movimento da orizzontale diventa tridimensionale.

In questi nuovi livelli il giocatore viaggerà lungo una strada, dovendo abbattere i nemici ed i veicoli che gli si pareranno innanzi.

La vera novità comunque è rappresentata dalla possibilità di giocare in due contemporaneamente, aiutandosi a vicenda nel difficile compito di ridurre a groviera i guerriglieri nemici.

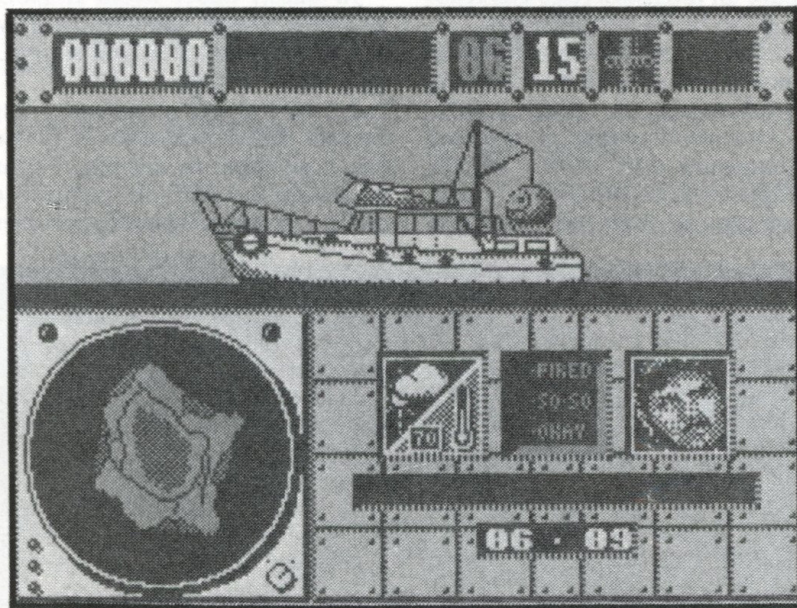




# JAWS (Screen 7)

La più famosa pinna dorsale della storia arriva direttamente dagli schermi del cinema su quelli del vostro monitor, in questa versione per Spectrum della spettacolare vicenda raccontata da Steven Spielberg nel film "Lo Squalo".

Il giocatore impersona il comandante



te Brody, capo della polizia della città balneare di Amity; il suo compito consiste nel liberare le acque del mare dallo squalo bianco che le infesta, consentendo così ai villeggianti bagni tranquilli.

Il problema è che qualcuno ha disseminato i quattro pezzi che compongono il vostro fucile sul fondo di una caverna subacquea; dovrete quindi

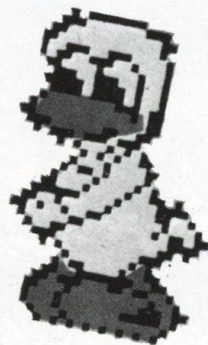
immergervi con un batiscafo, recuperarli, ed usare l'arma per ridurre a carne trita lo squalo prima che lui faccia altrettanto con voi.

Un ulteriore elemento di strategia è rappresentato dalle vostre decisioni come capo della polizia: chiudere le spiagge ai bagnanti, attirando così sul vostro capo le ire del sindaco e la prospettiva di un licenziamento prematuro, o lasciarle aperte, sperando che lo squalo non decida di fare una visitina per la merenda pomeridiana?

La grafica del gioco è discreta, anche se priva di varietà; gli schermi sono tutti molto simili tra loro e gli sprite, a parte quello dello squalo, non sono molto ben definiti.

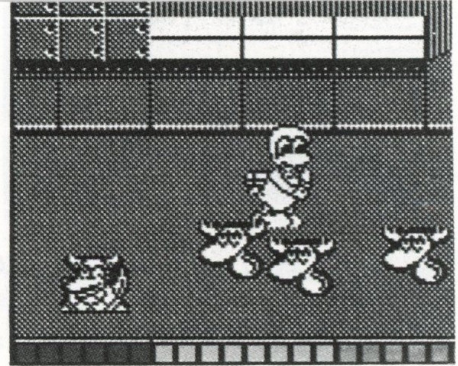
La meccanica inoltre non è particolarmente eccitante: diventa ben presto monotono aggirarsi per vari schermi che scrollano lentamente alla ricerca di quattro oggetti, con l'unica variante di qualche pesce da evitare e qualche mostro da sopprimere. In sostanza, "Jaws" non è certo un lavoro memorabile, al contrario del film dal quale è stato tratto.

# DYNAMITE DUX (Activision)



I giorni degli alieni e dei mostri tentacolari sembrano definitivamente tramontati; oggi non è più di moda an-

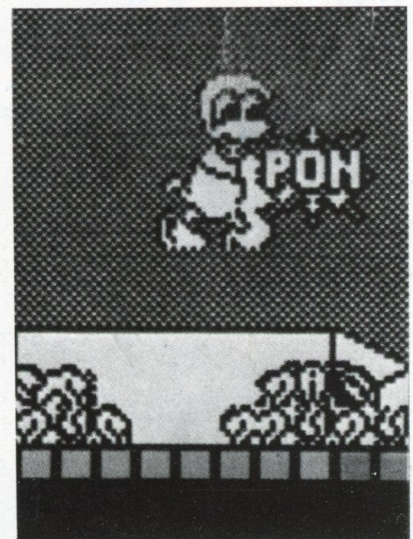
nientare marziani a colpi di laser o abbattere soldati con scariche di mitragliatore: il "trend" attuale vede



protagonisti dei videogiochi di successo soltanto asessuati omuncoli (come in "Rainbow Islands"), pulcini pigolanti (come in "New Zealand Story") o candidi paperi.

Quest'ultimo è il caso di "Dynamite Dux", recente conversione Activision di un videogame coin-op. Ne è protagonista Bin, un papero deciso a salvare la fidanzata Lucy dalle grinfie di misteriosi rapitori capitanati dal perfido Achacha che la tiene prigioniera, al termine di sei diversi livelli di gioco.

Lo schermo scrolla orizzontalmente, e dozzine di strani animali tenteranno di impedirvi di raggiungerne le estremità. Inizialmente potete difendervi solo con i pugni, ma lungo il percorso troverete numerose armi aggiuntive, tra le quali spiccano grosse bombe ed un lanciarazzi.



La grafica di "Dynamite Dux" è molto buona, anche se monocromatica: i diversi personaggi (cani, cocodrilli, talpe, mucche, volpi, e così via) sono disegnati con molta cura, e l'animazione è a livello di un cartoon, come testimoniano gli effetti sonori rappresentati graficamente sullo schermo (la scritta "Pow!" quando colpite un nemico).

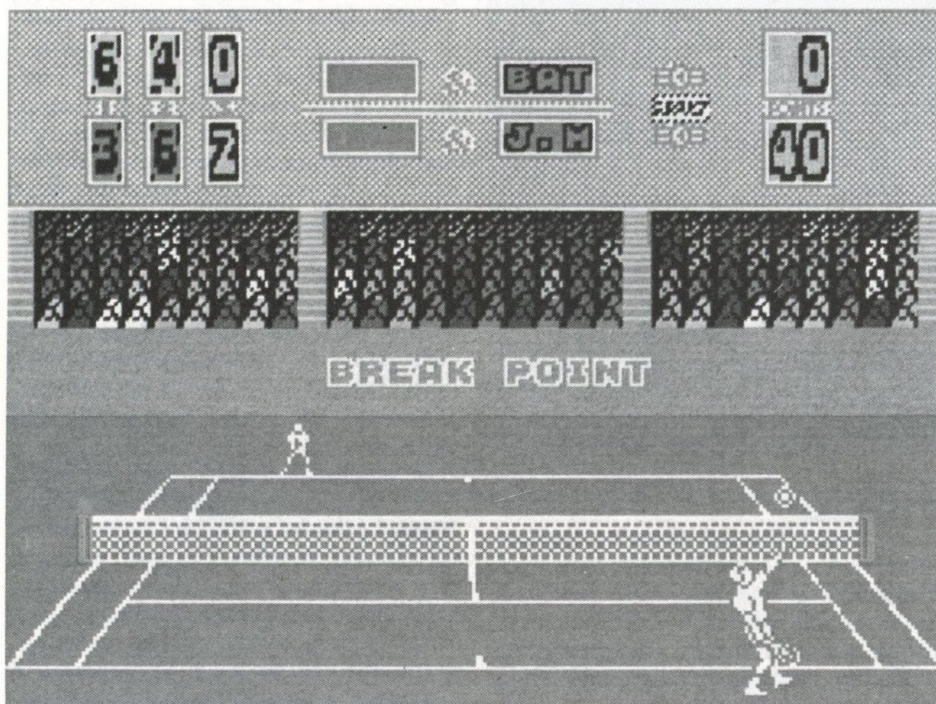
Quanto ad inventiva, niente di nuovo sotto il sole: si tratta come al solito di uccidere prima di essere uccisi, evitando i nemici in attesa del tradizionale super-nemico di fine livello. La giocabilità è discreta, ma sfortunatamente la versione Spectrum non ha mantenuto l'opzione di gioco simultaneo per



due giocatori che aveva caratterizzato il coin-op.

Nonostante tutto, "Dynamite Dux"

è un gioco simpatico e graficamente accattivante, e non mancherà di riscuotere un buon successo.

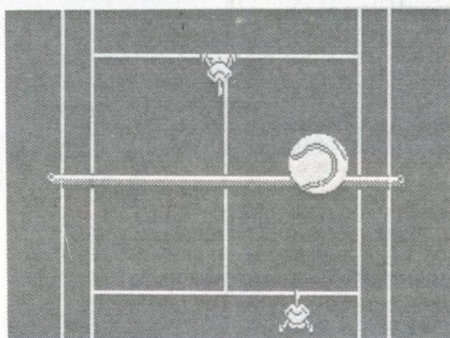


## PASSING SHOT (Mirrorsoft)

Questa versione del gioco del tennis è ambientata in quattro differenti nazioni, che rappresentano ciascuna un diverso livello di difficoltà. Inizialmente il match si svolge in Francia, per poi passare in Australia, in America ed infine in Inghilterra, sui verdi campi di Wimbledon. Chi riuscirà a sconfiggere tutti gli avversari ed a trionfare alla finale di Wimbledon verrà proclamato campione del mondo.

"Passing Shot" può essere giocato contro il computer o contro un avversario umano. Lo schermo presenta due diversi tipi di visuale: durante i servizi il campo di gioco è visto in prospettiva da dietro le spalle di uno dei giocatori, mentre durante i palleggi verrà visualizzata dall'alto una porzione di terreno, che scrolla per seguire i movimenti della pallina.

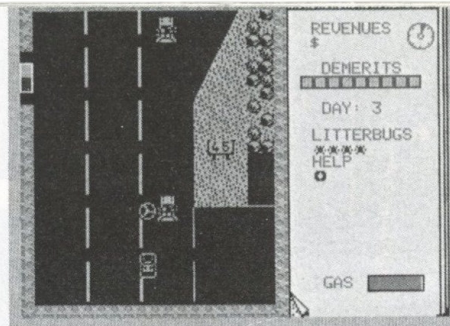
La giocabilità di "Passing Shot" è seriamente messa alla prova dalla lentezza con la quale il tennista risponde ai comandi impartitigli ed alla scarsa intuitività dei comandi stessi; per selezionare il tipo di tiro (schiacciata, volée, dritto o rovescio) infatti, bisogna premere il pulsante del fuoco e tirare contemporaneamente il joystick (se lo



avete) in una particolare direzione.

La grafica è discreta, anche se non particolarmente innovativa; in fondo, visto un campo di tennis li hai visti tutti... L'animazione degli sprite è decisamente migliore, con qualche tocco simpatico, come la palla da tennis che si ingrandisce sempre più avvicinandosi allo schermo.

"Passing Shot" dovrebbe piacere sicuramente agli appassionati di tennis che volessero rivivere le gesta dei loro idoli, e che si impegneranno a lungo per adattarsi allo scomodo metodo di controllo dei giocatori, mentre i meno fanatici potrebbero ritenere che non vale la pena di sforzarsi tanto.

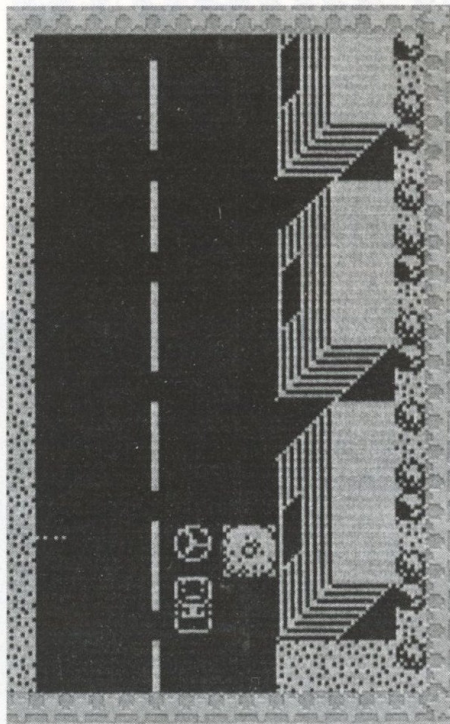


## APB (Domark)

Nel gergo della polizia americana "APB" significa "All Points Bulletin", ed indica quei comunicati che vengono inviati a tutti gli agenti, contenenti i connotati di un sospetto da rintracciare o altre informazioni del genere.

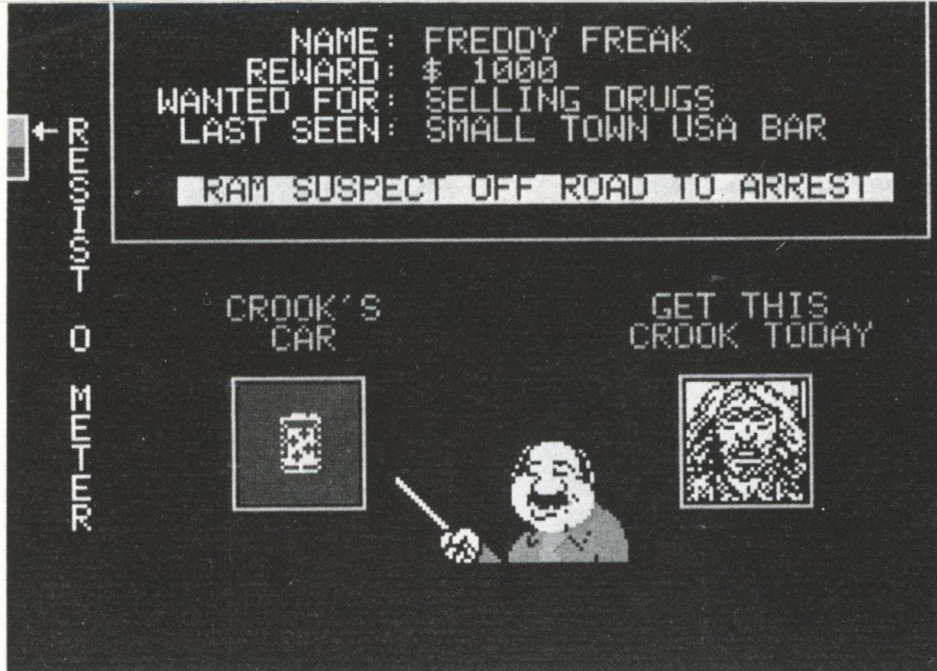
Il protagonista di questo gioco, convertito da un originale arcade Atari, è l'agente Bob della polizia stradale californiana; il suo compito è pattugliare le strade ed inseguire e catturare eventuali criminali, che gli verranno segnalati dalla centrale di polizia. Se riuscirà ad assicurarli alla giustizia potrà incassare la taglia; in caso contrario riceverà soltanto ammonizioni e potrà essere ignominiosamente licenziato.

Il gioco, la cui grafica non è niente di eccezionale, presenta una veduta



dall'alto di una strada percorsa da macchine. Per catturare un sospetto è necessario spingerne l'auto fuori strada, ma bisogna evitare qualsiasi osta-





colo. Investire i passanti innocenti o far uscire di strada l'auto sbagliata non aiuta certo a migliorare l'immagine della polizia agli occhi dell'opinione pubblica, e costa molto caro in termini di punti di demerito; catturare invece un sospetto e riuscire a farlo confessare (basta afferrarlo e scuoterlo avanti e indietro con il joystick) prima dello scadere del tempo frutta molti punti di

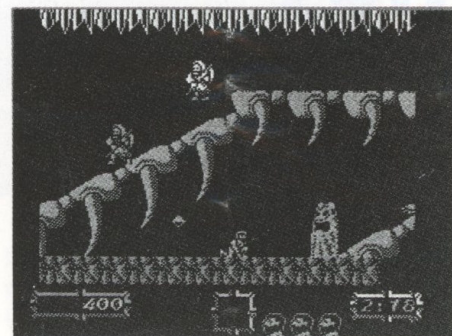
bonus.

La giocabilità del gioco ne riscatta le sorti, in quanto la parte grafica è decisamente inferiore alla media; a parte qualche piccolo occasionale problema nello scrolling e nelle routine di collisione, i controlli sono semplici da imparare.

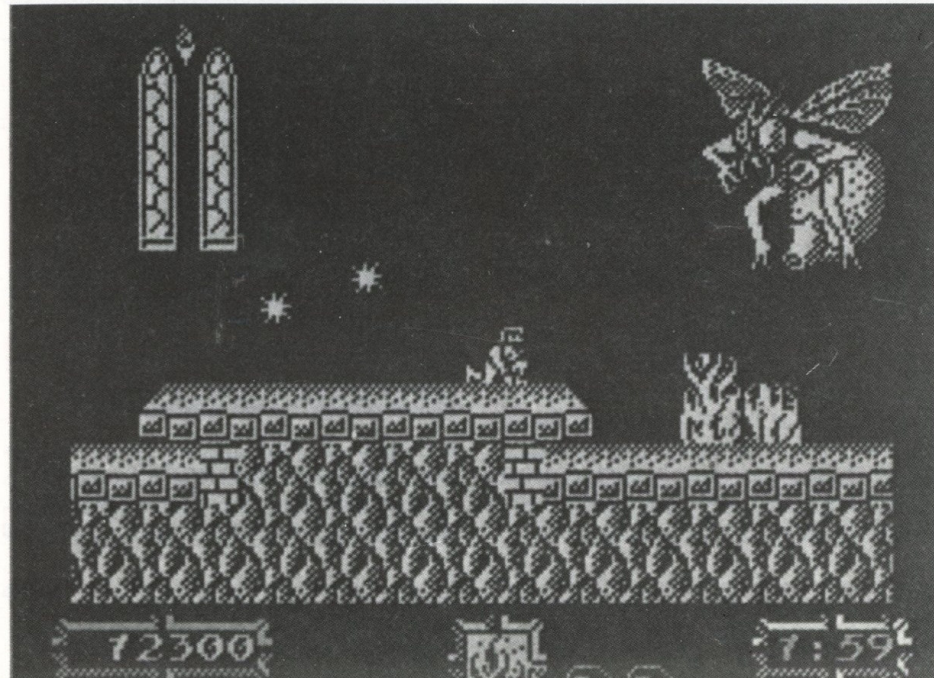
"APB" è un gioco simpatico che vi terrà impegnati per molto tempo.

## GHOULS & GHOSTS (Us Gold)

Tutto è iniziato nel lontano (!) 1985, quando la Capcom introdusse per la prima volta il coin-op



"Ghost and Goblins"; meno di un anno dopo, sugli schermi di tutti i computer ad 8 bit, apparve la conversione



scritta dalla Us Gold, che riscosse un successo strepitoso. A distanza di alcuni anni la popolarità di quel programma non accenna a diminuire, grazie anche alla stessa software house che ne ha ora prodotto un seguito.

"Ghouls and ghosts", questo il nome del nuovo episodio, non si discosta molto dal predecessore per quanto riguarda la trama e la meccanica di gioco. Sir Arthur, il protagonista, deve attraversare una serie di cinque livelli multischermo alla ricerca della principessa amata, rapita dalle forze del male. Lo scrolling non è più soltanto orizzontale come in precedenza; il vostro sprite dovrà ora percorrere labirinti, saltare su e giù da piattaforme semoventi, ed evitare demoni di ogni genere.

In suo aiuto appariranno, ad intervalli regolari, dei cofani magici, contenenti talvolta armature nuove ed altri bonus e, talvolta spiacevoli sorprese (tra le quali un mago che vi può trasformare in un'inerte papera!).

La grafica è decisamente molto curata, ed i possessori di Spectrum 128 potranno godere di un optional riservato solo a loro, costituito da una serie di inediti effetti sonori. La giocabilità è, come nel caso di "Ghosts and goblins", molto elevata. In definitiva, un degno successore a quello che già veniva considerato un classico.

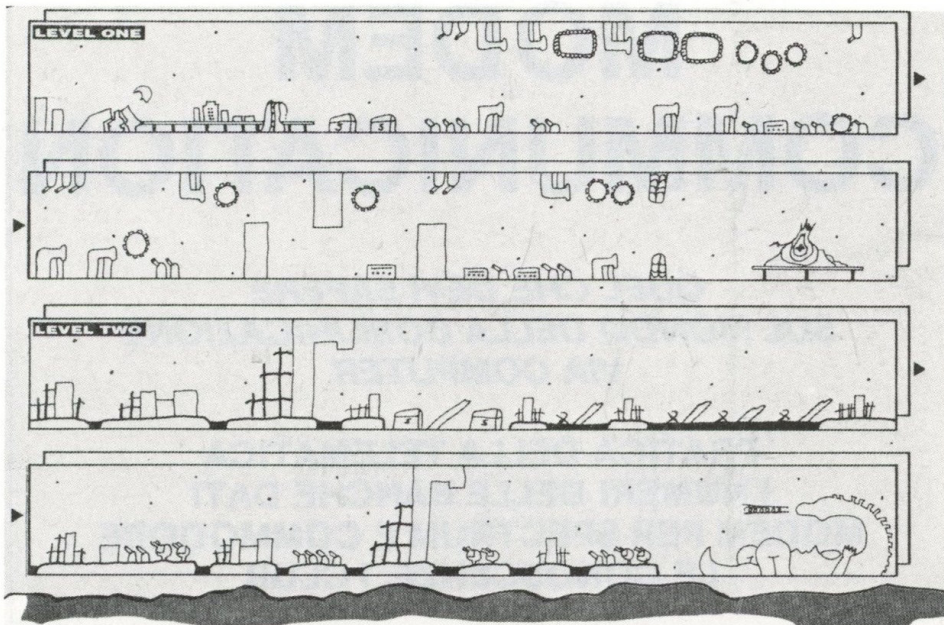
## FORGOTTEN WORLDS

Lo schema che presentiamo comprende una mappa dei primi due livelli di questo eccellente shoot'em-up prodotto dalla Us Gold. Grazie a questo schema, ed ai suggerimenti che vi proponiamo, dovrete essere in grado di superare tutte le insidie della prima parte del gioco.

Nel primo livello, raccogliete le sfere rotanti azzurre per incrementare la quantità di denaro a vostra disposizione. Quando appaiono i negozi del sottosuolo, non entrate nel primo; aspettate il secondo, che comparirà vicino a grossi ragni blu. Uscendo dal secondo negozio, dopo aver acquistato l'armamento desiderato, scoprirete che i ragni sono scomparsi.

Ricordate che le torrette possono sparare solo ad un'inclinazione fissa, e





che quindi non è difficile evitare i loro colpi; evitate invece di colpire i pezzi di macchinario, in quanto vi risponderanno con grosse fiammate.

Per superare il grosso mostro che appare al termine del primo livello, colpitelo a raffica sulla bocca fino a quando non esplode.

Il secondo livello è quasi identico al primo, con l'aggiunta di alcuni lombrichi giganti che sbucano dal sottosuolo tentando di divorarvi. Il mostro al termine del livello è un drago, il cui punto debole è il cuore. Potete toc-

care qualsiasi punto del suo corpo tranne il cuore, quindi avvicinatevi il più possibile e mirate accuratamente per ucciderlo.

Ricordate infine questo semplicissimo ma utile stratagemma: se state giocando da soli e la vostra energia è quasi giunta al termine, premete il pulsante del fuoco del secondo giocatore. Automaticamente assumerete il controllo del secondo sprite, con tutta la provvista di energia e di vite intatte, e potrete continuare il gioco dal punto al quale siete arrivati.

## MINDTRAP (Mastertronic)

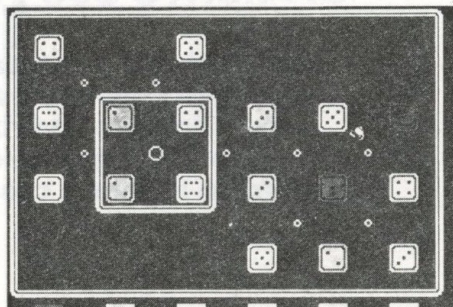
Dopo il grande successo di "Tetris", i rompicapo ed i giochi di strategia hanno cominciato ad apparire sempre più frequentemente. In attesa che qualche intraprendente programmatore sforni un'ennesima versione del cubo di Rubik a 8 bit, ci si può accontentare di "MindTrap", l'ultimo budget-game della Mastertronic.

Sullo schermo sono raffigurati dei comuni dadi da gioco, che possono ruotare a gruppi di quattro alla volta intorno a dei perni. Lo scopo del gioco consiste nel riuscire ad allineare tutti i dadi, ordinandoli per colore, prima che scada il tempo a vostra disposizione.

Sembra facile, ma la stessa cosa si poteva dire di "Tetris", ed ancora adesso ci sono dozzine di giocatori disperati perché non riescono a passare al livello successivo. Le cose si com-

plicano notevolmente a partire dal trentesimo livello, dove i dadi non sono più disposti solo su di un piano ma su due, costringendo il giocatore a muoversi in tre dimensioni.

Secondo i programmatori, "MindTrap" comprende un milione di livelli di gioco diversi; dobbiamo fidarci della loro parola, poiché per superarli tutti occorrerebbero mesi, se non anni, di tempo. Per aiutare il giocatore nell'impresa, un sistema di password e un codice iniziale aiutano.



TIME: 162 MOVE: 195 LEVEL: 000009 FLOOR: 01

## TIPS & TRICKS

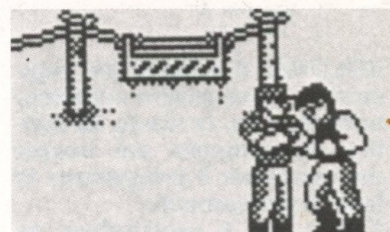
**È** duro essere un video-giocatore, a volte. Alieni inferociti, ninja armati fino ai denti, guerriglieri assetati di sangue, astronavi impazzite, mostri diabolici: non c'è mai un attimo di pace!

Per rendere meno pesante il fardello da sopportare, ogni tanto qualche programmatore caritatevole inserisce nelle proprie creazioni qualche trucco per pareggiare un po' le forze.

Il primo "cheat-mode" che presentiamo è per il gioco "StarFarce" della Mastertronic, un game spaziale liberamente ispirato al classico "Xevious". Per avere vite infinite, ridefinite i tasti del gioco con le lettere TRONIC.

Se non avrete commesso errori, dovrete udire una breve serie di bip provenire dall'altoparlante del vostro Spectrum; quindi di nuovo i tasti come preferite ed iniziate a giocare, finalmente immortali.

La software house Players, specializzata in budget-games (i giochi in serie economica), distribuisce un gioco di arti marziali chiamato "Shanghai Warriors". Ecco come fare per eliminare rapidamente



tutti i nemici.

Giocate normalmente, cercate di ottenere un buon punteggio e, al termine della partita, digitate nella tabella degli high-scores la parola OUTLAND. Da quel momento in poi, in ogni partita, potrete sterminare tutti i teppisti semplicemente premendo il tasto Delete.

"Stormlord" è un buon platform game, molto gradevole ma troppo difficile. Se desiderate poter passare ai livelli di gioco superiori senza perdere nottate intere al joystick, dovete semplicemente digitare in qualsiasi momento la parola BRINGONTHEGIRLS (tutto attaccato, senza spazi). Sarà poi sufficiente premere un numero da uno a quattro per essere immediatamente trasportati a quel livello.